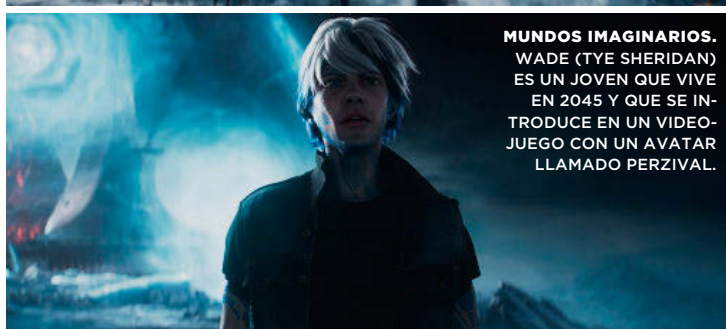




MUNDOS IMAGINARIOS.
WADE (TYE SHERIDAN)
ES UN JOVEN QUE VIVE
EN 2045 Y QUE SE IN-
TRODUCE EN UN VIDEO-
JUEGO CON UN AVATAR
LLAMADO PERZIVAL.

R.- Trabajé mucho en esa década, pero también veía el cine que hacían otros. Disfruté de la cultura y de mi vida durante esos años. He de reconocer que, cuando ruedo, no pierdo contacto con lo que me rodea porque pienso que es imposible lograr que algo artificial parezca real. Nunca me he perdido en mi trabajo. Una de las cosas que me ayudó a estar en contacto con la realidad fue mi familia, ya que empecé a tener hijos por entonces. Eso me permitió entender lo que significa ser padre y la responsabilidad que conlleva.

«LAS PELÍCULAS QUE SE HARÁN PARA REALIDAD VIRTUAL NO TENDRÁN UNA NARRATIVA CONVENCIONAL, SINO QUE SERÁN EXPERIENCIAS»

P.- Los protagonistas de *Ready Player One* son forasteros o *outsiders*.

R.- He hecho muchas películas con *outsiders* o personajes que se esfuerzan en ser aceptados por otros. Eso es lo que le pasa aquí a Wade, el protagonista del filme, que vive con su tía, quien mantiene una relación sentimental con un novio que odia a Wade. Su vida no es buena y por eso se refugia en *Oasis*, un videojuego en el que todo está rodeado de iconografía de los 80, que fue una década en general relativamente positiva y segura para nuestro país. Sobre todo, si la comparamos con los años turbulentos que la precedieron o la situación actual.

P.- Pero la realidad que refleja en 2045 no es muy alentadora...

R.- No explicamos el por qué de esa distopía, aunque es evidente que el mundo no parece un lugar muy agradable en el futuro que mostramos. Por eso entendemos que estos chicos se escapen a un universo virtual.

P.- Estamos aún lejos de ese nivel de escapismo virtual, ¿verdad?

R.- Sí. Por suerte, se trata de una película que parte de la imaginación.

P.- Aún así, ¿cómo cree que la realidad virtual afectará al cine?

R.- No es fácil contar una historia con realidad virtual porque, cuando tu obra no está limitada por el espacio de un rectángulo y el espectador tiene total libertad visual de 360 grados, es difícil que éste se fije en lo que quieres como cineasta. Creo que las películas que se harán para realidad virtual no tendrán una narrativa convencional, sino que serán experiencias que ofrecerán la posibilidad de tomar decisiones. Puede que el espectador ayude a construir la historia.

P.- ¿Cómo diría que es la sociedad virtual que muestra en *Oasis*?

R.- Es más abierta que la del mundo real en 2045. En palabras de su creador, James Halliday: «Lo único bueno del mundo real es la comida». Y es que la alimentación no puede ser virtual...

P.- Visualmente, la película es sorprendente. ¿Ha sido fácil trabajar con la tecnología de captura de movimiento?

R.- A pesar de que los actores han trabajado duro para lograrlo, no ha sido fácil conseguirlo. Pero no creo que el público deba preocuparse de ello.

P.- Sus filmes nos han hecho y nos siguen haciendo ilusión. Parece que mantiene la misma ilusión por rodarlos...

R.- Eso lo heredé de mi madre, que falleció el año pasado a los 97 años. Ella nunca perdió la ilusión por vivir.

P.- ¿Qué le diría ahora mismo si ella le pudiera escuchar?

R.- Le preguntaría: «¿Dónde has puesto mis cromos de béisbol?». Desaparecieron al mudarnos de Phoenix a California cuando era niño y aún no sé dónde están...

P.- Siendo, como es, una inspiración para tantos cineastas, ¿quiénes le han inspirado a usted?

R.- La lista es interminable e incluye a nombres como Walt Disney, Alfred Hitchcock, François Truffaut, William Wyler, Francis Ford Coppola o George Lucas, así como autores contemporáneos como Greta Gerwig, Alejandro González Iñárritu o Guillermo del Toro, entre otros. Me inspiro tanto en películas actuales como de hace 70 años.

P.- Pero, ¿es capaz de disfrutar de una cinta como un simple espectador?

R.- Sí, aunque la tengo que ver un par de veces. La primera vez es como si yo fuera cualquier espectador; si capta mi interés, me olvido de cómo se ha hecho. Si me gusta, entonces la vuelvo a ver. Ahí es cuando la analizo e intento averiguar cómo se ha hecho.

P.- ¿Sigue aprendiendo a hacer cine con cada nuevo proyecto?

R.- Claro. Y no sólo haciendo películas, sino también viéndolas. Creo que precisamente por eso ruedo filmes tan distintos, porque si no haría siempre la misma película o no saldría del mismo género. Es el motivo por el que no suelo hacer secuelas, con la excepción de la saga *Indiana Jones*.

P.- ¿Y qué hace para mantenerse al día en cuanto a videojuegos?

R.- Bueno, a través de mis hijos. Sobre todo, de Max, el mayor, que los diseña.

JOSÉ IGNACIO CUENCA (LOS ÁNGELES)

*Ver crítica en página 14.